ШАМАН

Мои Пробудившиеся коллеги умеют метать молнии из рук. Это круто, понимаешь? Нет, серьезно – это круто. И страшно. Я бы даже приревновал, но... У меня тоже есть один козырь в рукаве. Видишь ли, вместо того, чтобы корпеть над пыльными томами и направлять потоки энергии через свои рук, я просто ныряю в другой мир, нахожу себе друга и зову его на помощь.

Вот ты смотришь на меня, но даже понятия не имеешь, о чем я говорю. Давай-ка я проясню. Здесь, прямо вокруг нас, лежит мир астральной энергии. Он похож на наш, но... Нет, не так. Ладно, вообще не похож, но не будем в это углубляться. Суть в том, что там обитают духи. Их много и они очень разные, но важно другое: я могу говорить с ними; я могу призвать их сюда; и я могу заставить их сделать многое.

Поэтому в следующий раз, когда существо из чистого пламени спасет тебе задницу, не забудь сказать мне "спасибо".

Шаманы являются мастерами призыва: они зовут духов, обитающих в астральном царстве, и заставляют их выполнять свои приказы. Духи шамана способны на многое – от разрушения всего вокруг до защиты своих союзников и разведки; важно понимать, что их подход разительно отличается от того, что доступно простым смертным.

СОЗДАНИЕ ШАМАНА

1. Выберите свой метатип

Есть 5 метатипов: **человек**, **дварф**, **эльф**, **орк** и **тролль**. Каждый метатип обладает набором уникальных ходов; выберите один из них.

2. Определите свою внешность

Разноцветные глаза, мудрый взгляд, солнцезащитные очки
Длинные волосы, дреды, бритая голова
Уличная одежда, старомодная одежда, байкерская одежда
Жилистое тело, сухопарое, одутловатое

3. Выберите свое реальное и уличное имя

Выберите свое реальное имя и уличную кличку. Вы можете воспользоваться опциями, предложенными в разделе **Материалов для ведущего**, либо придумать свои собственные.

4. Установите свои базовые характеристики

Вы обладаете пятью характеристиками: Бдительность, Сноровка, Выносливость, Знание и Влияние. Наиболее важными для вас являются **Влияние** и **Выносливость**.

Модификаторы всех базовых характеристик в начале игры равны +0. Вам доступны **4 очка характеристики**, которые вы можете распределить 1-к-1 по своему усмотрению. Следует учесть, что вы не можете повысить ни одну из характеристик более чем до +2 при создании персонажа. Помимо того, вы можете понизить одну характеристику до -1, повысив другую.

5. Установите наборы очков сущности и кармы

Вы начинаете игру с 6 очками сущности и 3 очками кармы.

6. Выберите снаряжение

Выберите по одной опции из предложенных:

Броня: облегающая броня, *чары защиты*
Оружие: *пистолет* или *штурмовая винтовка*

7. Выберите 2 контакта

Маг на зарплате, орк-подпольщик, головорез банды, уличный полицейский, травник, профессор университета, владелец закусочной, торговец фетишами, арт-дилер, маг-самоучка, жрец вуду

8. Установите узы со своими духами

Вы начинаете игру, зная 3 духов, которых можете призвать. Вы можете выбрать их из готовых примеров, указанных в секции о духах, либо создать своих.

Также выберите себе тотем из примеров, указанных в секции о тотемах, либо придумайте свой.

9. Установите долги и услуги

Впишите имя одного из других других бегущих вашей команды в одну из пустых строк утверждений, указанных в секции **ДОЛГИ И УСЛУГИ** своего игрового буклета. Каждый раз, когда вы устанавливаете долги или услуги, вы формируете 1 Узы с теми персонажами, которых вы указали. Чем больше у вас уз, тем лучше.

10. Стартовые средства

Вы начинаете игру с 1.500 ¥ на своем кредстике.

11. Стартовые ходы

Вы имеете доступ ко всем базовым и вторичным ходам.

Вы начинаете игру, обладая ходами ***Воплощение***, ***Камлание*** и ***Изгнание***. Помимо того, вы можете совершать ходы ***Астральная проекция*** и ***Насыщение фокуса*** (см. секцию, посвященную магии).

ШАМАН

Игрок

Уличное имя

Реальное имя

ВНЕШНОСТЬ

Глаза:

Волосы:

Тело:

Стиль:

Другое:

ДОЛГИ И УСЛУГИ

______________ имел на меня планы, но в итоге позволил мне жить.

______________ рисковал своей жизнью, помогая мне бороться с диким духом.

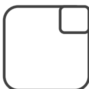
Когда ______________ столкнулся с ударной отрядом корпоратов, я обеспечил ему поддержку.

Достать нужный ______________ было не так-то просто, пришлось попотеть.

МЕТАТИП



ХАРАКТЕРИСТИКИ



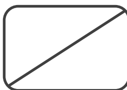
Бдительность

Сноровка

Выносливость

Знание

Влияние



Сущность

Карма

Броня

БРОНЯ

Тип Бонус

РАНЕНИЯ





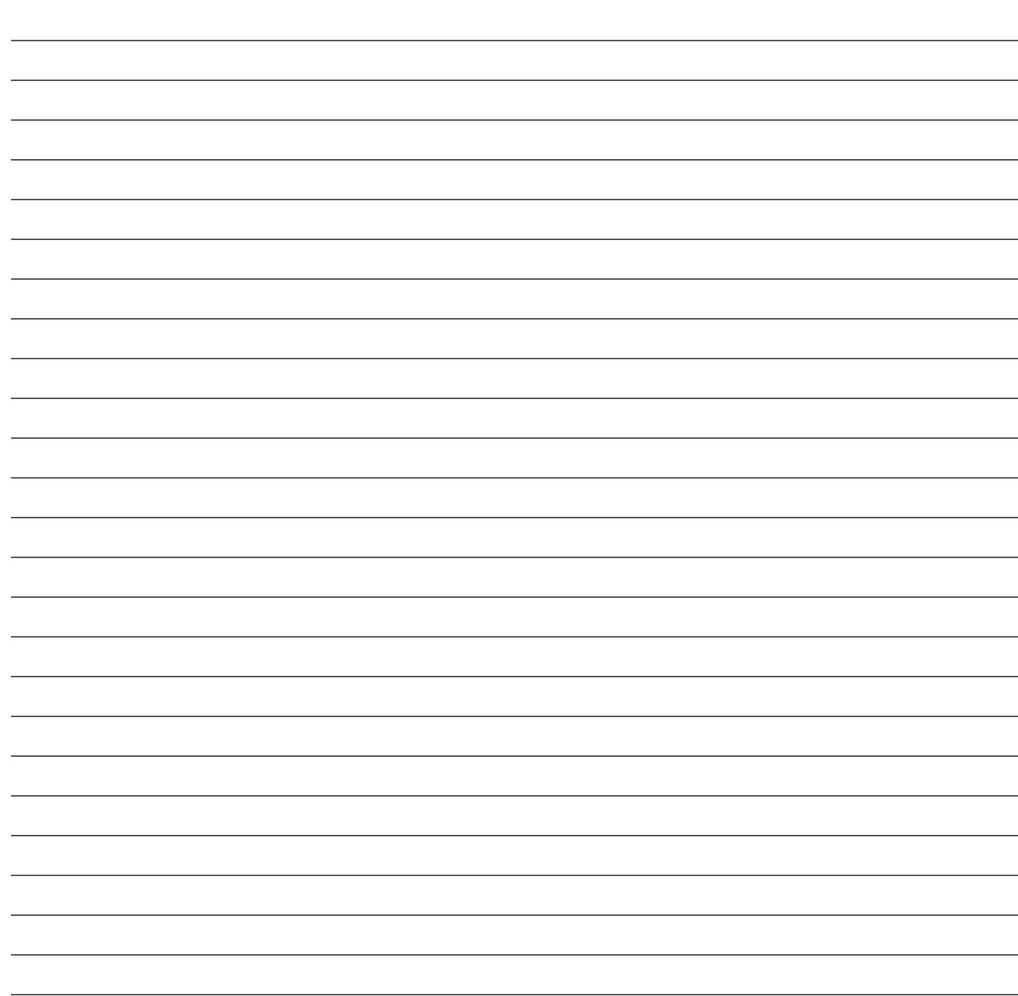


ОПЫТ

ОРУЖИЕ

Тип	Дистанция	Урон	Боезапас	Свойства

СНАРЯЖЕНИЕ/КИБЕР-ИМПЛАНТЫ



ХОДЫ АРХЕТИПА

■ **Воплощение**: когда вы **призываете духа**, потратьте не менее 1 сущности и сделайте бросок. Характеристика будет зависеть от типа призываемого духа:

- губитель: +Сноровка;
- искуситель: +Влияние;
- наставник: +Знание;
- хранитель: +Бдительность;
- страж: +Выносливость.

На 10+ дух оказывается призван как и ожидалось, и может исполнить количество ходов, равное вложенной сущности. На 7-9 дух призван, но (выберите 1):

- он готов исполнить на 1 ход меньше;
- призыв истощает вас; получите 1 оглушающего урона;
- вам придется подвергнуть себя угрозе, чтобы закончить призыв.

■ **Камлание**: когда вы **находите момент, чтобы пообщаться со своим тотемом**, вы можете применить на себя эффекты его даров и изъянов или восстановить 1к6 сущности.

■ **Изгнание**: когда вы **пытаетесь изгнать духа**, бросьте +Выносливость. На 10+ вы сокращаете количество ходов духа на 1. На 7-9 эффект тот же, но дух наносит вам 1 урона (*проникающее*). Если вы снизили количество ходов духа до 0, он оказывается изгнан обратно в астрал.

☐ **Союзный дух**: выберите одного из своих духов. Этот дух становится вашим союзником и, будучи призванным, всегда готов исполнить один ход бесплатно. Помимо этого между вами и выбранным духом устанавливается особая телепатическая связь, что делает духа вашим контактом. Если во время призыва союзного духа вам выпадают глаза змеи (две единицы), дух становится освобожденным.

☐ **Связывание**: когда вам **известно истинное имя духа и хотите связать его**, бросьте +Влияние. На 10+ дух оказывается под вашим контролем и может быть призван позже. На 7-9 дух связан, но только до конца текущей сцены.

☐ **Избранный дух**: выберите 1 тип духов (хранитель, наставник, страж, губитель или искуситель); когда вы **призываете духов выбранного типа**, вы получаете бонус +1.

☐ **Маска ауры**: когда вы **хотите скрыть свою магическую природу**, бросьте +Знание. На 10+ любой, кто попытается исследовать вашу ауру, будет видеть в вас совершенно обычного человека. На 7-9 вы можете преуспеть, но вам придется потратить 1 сущности, чтобы скрыть свою ауру.

☐ **Владыка душ**: каждый раз, когда вы **тратите на призыв духов более 1 сущности**, вы можете призвать двух духов, распределив потраченную сущность между ними.

☐ **Планоходец**: один раз в 24 часа вы можете мгновенно перемещаться из одной точки – в рамках домена призванного вами духа – в другую, игнорируя все промежуточное пространство.

☐ **Великий дух**: когда вы **призываете духа**, вы можете потратить на 2 сущности больше, чтобы добавить духу свойства *щедрый* и *крепкий*.

КРЕДСТИК (¥¥¥)

КОНТАКТЫ

ЗАМЕТКИ